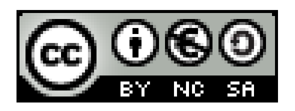


Autores:

Ing. Téc. Eduardo Rojo Sánchez.
Dr. David Griol Barres



20. Vending Machine.

20.1. Definición de Vending Machine.

Esta utilidad, se usa para distribuir objetos a tus estudiantes.



20.2. Configuración de Vending Machine.

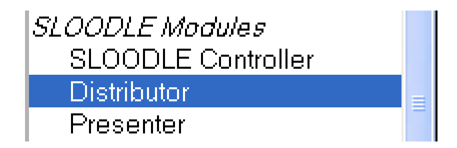
20.2.1. Establecer una actividad "distributor" en Moodle.

Vamos a establece una actividad distribuidor

- Seleccionamos la "Add an activity":



- Seleccionamos "Distributor":



- Introducimos en el campo **Name:** Objetos para OpenSim:



- Hacemos clic en el botón "Save and return to course":

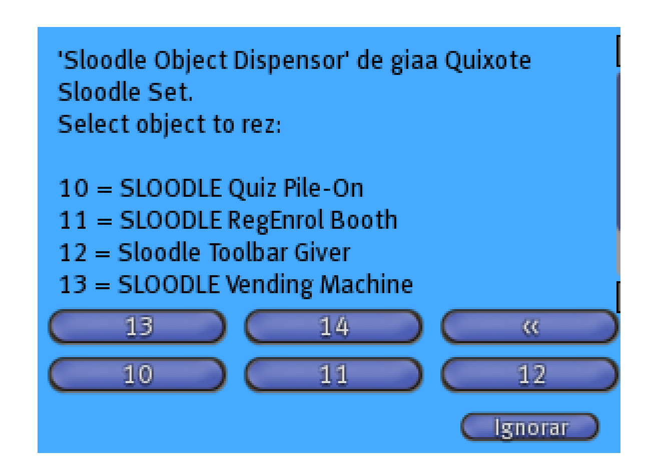
Save and return to course

20.2.2. Rez a Vending Machine in Second Life.

- Hacemos clic sobre el **rez objects**:



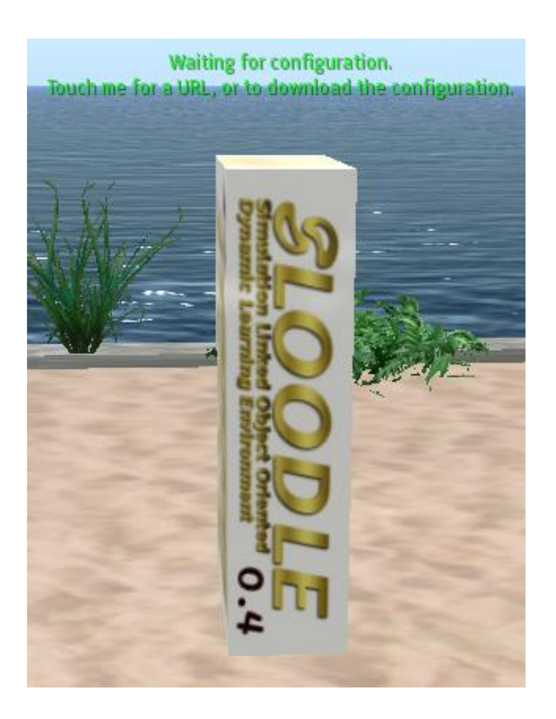
- Nos muestra el siguiente menú:



- Hacemos clic en el botón **13**:



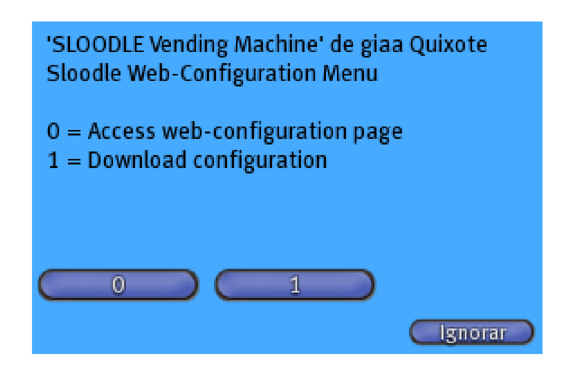
- Nos muestra la "Vending Machine" y hacemos clic en ella:



- La "Vending Machine" le pedirá que escriba su sitio Moodle sin la barra. Haga esto y oprima la tecla Enter:



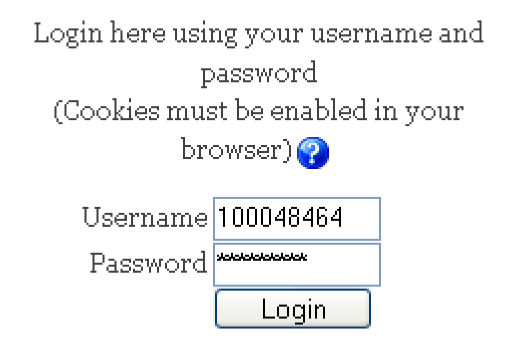
- Nos muestra el siguiente menú azul, que dice ir a la página:



- Hacemos clic en el botón **0**:



- Se cargar su sitio web Moodle. Si no se ha identificado verá una página de autentificación, entre en su sitio web Moodle:



- Hacemos clic en **Login**:

Login

- <u>Seleccione el controlador que desea Conectar</u>:

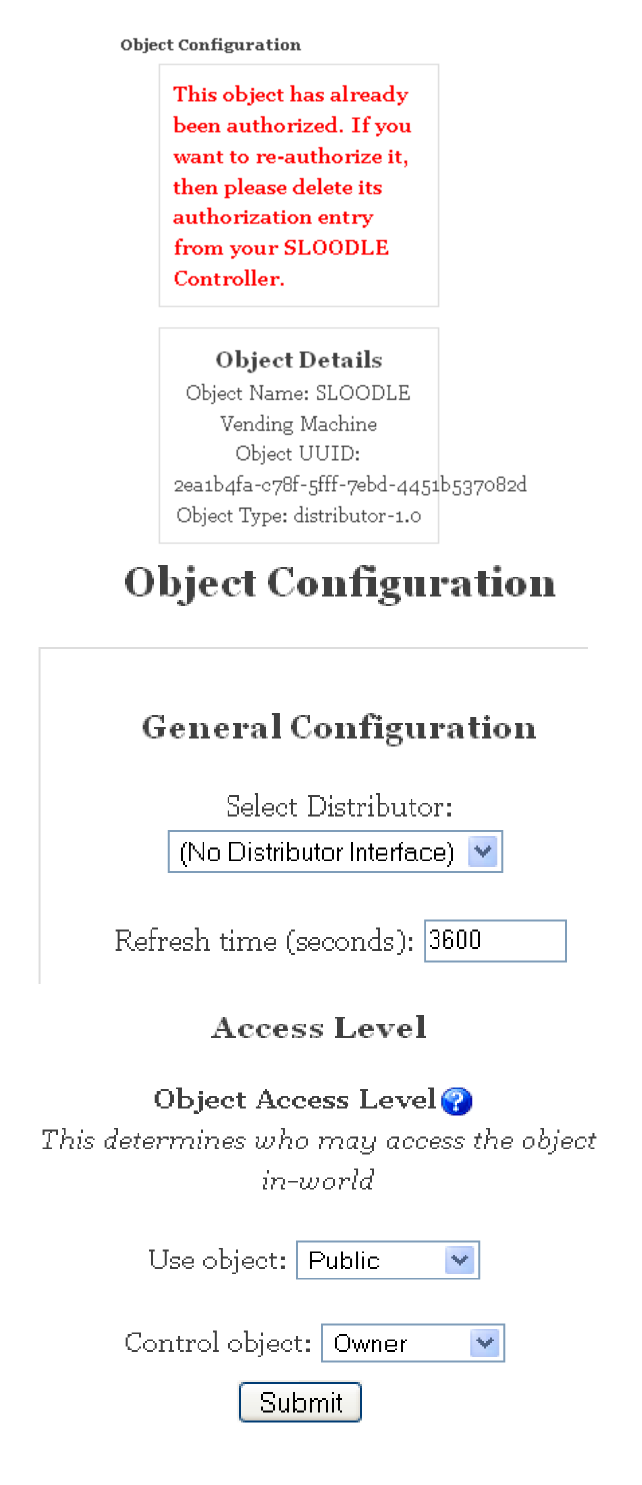


Figura 1. Objeto configuración Vending machine.

Si este objeto se rezzed a través de la configuración de SLOODLE, usted no tendrá que elegir el controlador correcto, después serás automáticamente llevado para el siguiente paso.

- Ahora, seleccione el distribuidor de actividad que desea la máquina que se conecta:

Object Configuration

General Configuration

Select Distributor:

Distributor: Objectos para OpenSim

- Hacemos clic en **Submit**:

Submit

- Nos muestra la siguiente página:

Object Configuration

Object Details

Object Name: SLOODLE Vending Machine

Object UUID: 01c1e826-5652-0480-d88c-fcb71dae0644

Object Type: distributor-1.0

Authorized for: OpenSim y OsGrid > SLOODLE

Controller: Controlador para OpenSim

Number of settings stored: 5

Continue

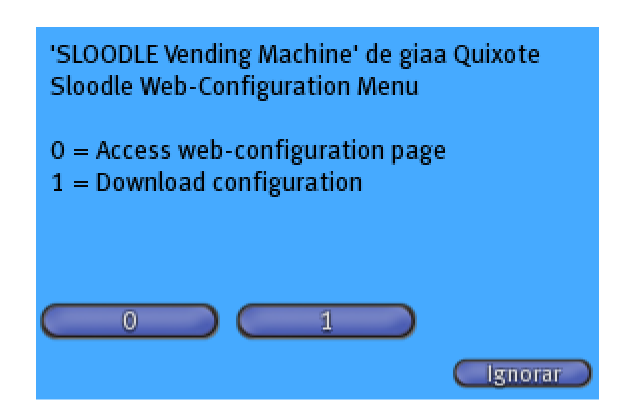
- Hacemos clic en el botón **Continue**:

Continue

- En Second Life, toca la "Vending Machine" de Nuevo:



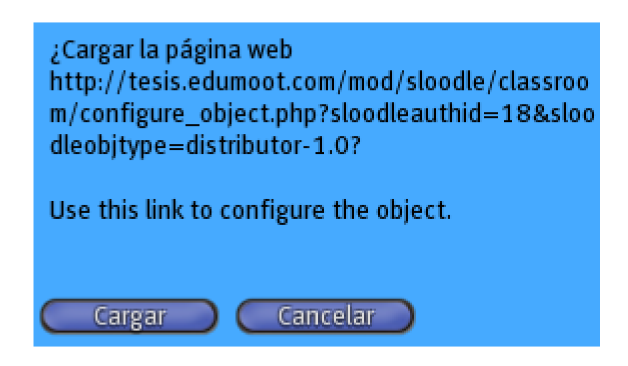
- Aparecerá un menú azul, selecciona "Download Configuration":



- Hacemos clic en el botón **1**:



- Nos muestra la siguiente ventana:



- Hacemos clic en el botón **Cargar**:



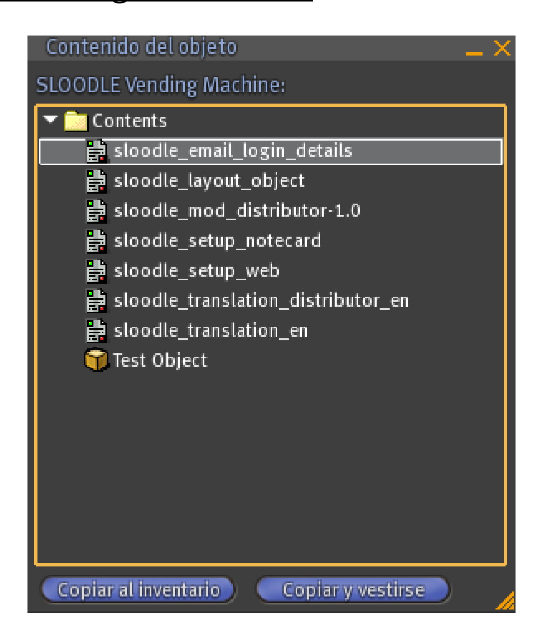
- Recibimos un mensaje en el Chat:

SLOODLE Vending Machine: Configuration received
SLOODLE Vending Machine: Connected successfully

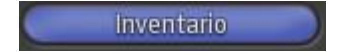
- Tu Vending Machine esta ahora para usarla. Hacemos clic con el botón derecho en "Abrir":



- Nos aparece el siguiente menú:



- Abrimos nuestro inventario:



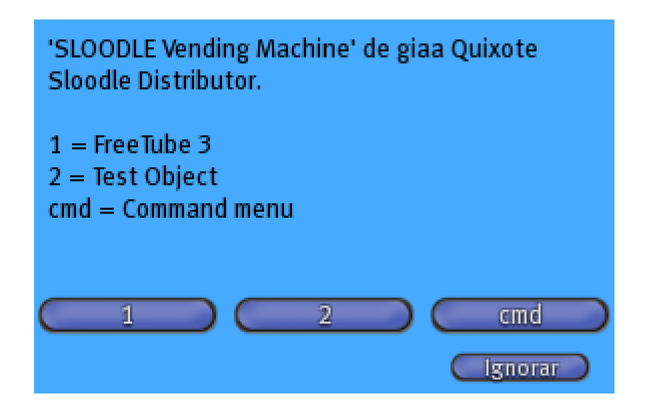
- Seleccionamos un objeto del inventario:



- Lo arrastramos "contenido" de la Vending Machine:



- Cuando hayas terminado de arrastrar objetos, toca de nuevo la "Vending Machine". Un menú azul aparecerá, en el menú selecciona "cmd":



- Hacemos clic en el botón "cmd":



- Selecciona “Reconnect”:

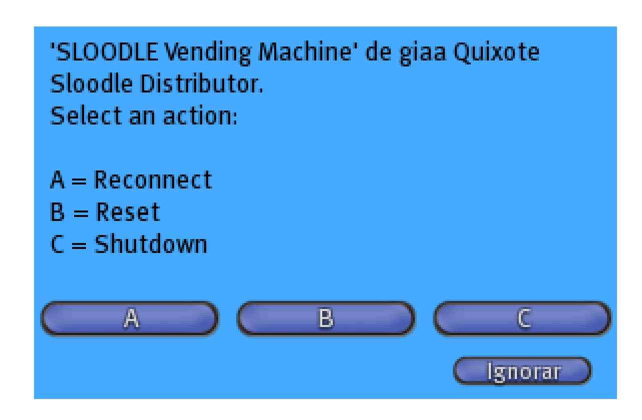


Figura 2. Opción Reconnect.

Esto recargara los detalles de los objetos que tu tienes puesto dentro de tu “Vending Machine”, así que ellos pueden ser vistos en tu Moodle Website.

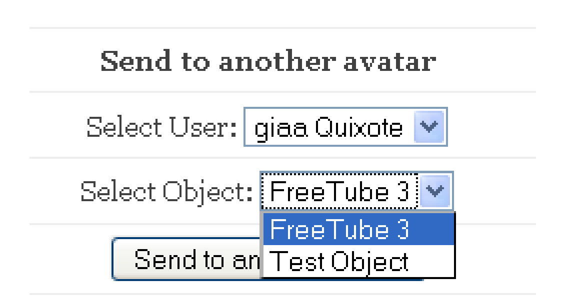
- Hacemos clic en el botón **A**:



- Ahora vamos a nuestro sitio Moodle, y hacemos clic en el “Distribuitor: Objetos para OpenSim”:

Distributor: Objectos para OpenSim.

- Nos aparece una nueva ventana, en la cual podemos apreciar que los objetos seleccionados de nuestro avatar se ha actualizado en Moodle, apareciendo “FreeTube3”.



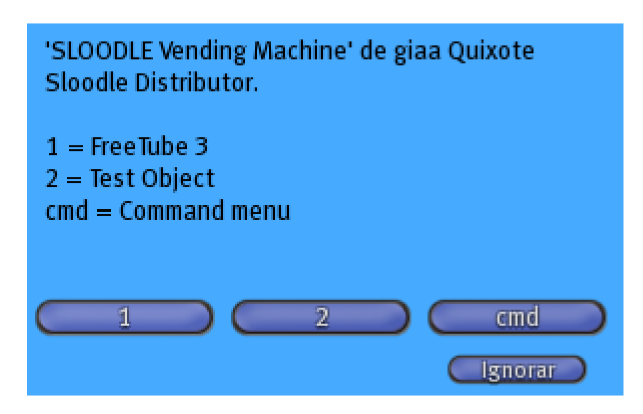
20.3. Prueba de Vending Machine.

Vamos a probar la Vending Machine.

- Volvemos a Second Life y hacemos clic en la "Vending Machine":



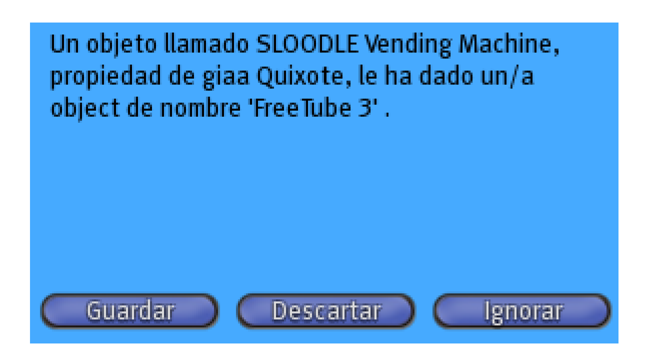
- Nos aparece un menú:



- Hacemos clic en el botón **1**:



- Nos aparece el siguiente menú azul:



- Hacemos clic en **Guardar**:



- Hacemos clic en el inventario:



- Y vemos tenemos un objeto que se llama "FreeTube 3" que nos lo ha dado la "Vending Machine":

